Este documento corresponde à tradução do *ITTF Statutes* Publicado pela Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF). O documento original em inglês está disponível para acesso pelo link: https://www.ittf.com/statutes/

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa

Rua Henrique de Novaes, 190 - Botafogo
Rio de Janeiro - RJ - Brasil
CEP 22281-050

+55 21 2579-0650
cbtm@cbtm.org.br
www.cbtm.org.br

SUMÁRIO

CAPÍTULO 2

2. AS LEIS DO TÊNIS DE MESA

2.1. A Mesa

2.1.1. A parte superior da mesa, chamada superfície de jogo, deve ser retangular, com 2,74 m de comprimento por 1,525 m de largura, e situar-se em um plano horizontal de 76 cm acima do chão.

2.1.2. A superfície de jogo não deve incluir os lados verticais do tampo da mesa.

2.1.3. A superfície de jogo pode ser de qualquer material e deve produzir um pique uniforme em torno de 23cm quando uma bola padrão é deixada cair sobre ela de uma altura aproximada de 30cm.

2.1.4. A superfície de jogo deve ser uniformemente de cor escura e fosca, com uma linha lateral branca, de 2cm de largura, ao longo de cada extremo vertical de 2,74m, e uma linha de fundo branca de 2cm de largura, ao longo de cada extremo horizontal de 1,525m de largura.

2.1.5. A superfície de jogo deve ser dividida em 2 partes iguais por uma rede vertical correndo paralelo com as linhas de fundo, e que deve ser contínua sobre toda a área de cada lado da mesa.

2.1.6. Para duplas, cada lado da mesa deve ser dividido em 2 metades iguais por uma linha central branca de 3mm de largura, correndo paralelo às linhas laterais. A linha central deve ser considerada como parte de cada metade direita do lado.

2.2. O Conjunto da Rede

2.2.1. O conjunto da rede deve constituir-se da rede, sua suspensão e os postes de suporte, incluindo os grampos que os prendem à mesa.

2.2.2. A rede deve estar suspensa por um cordão amarrado em suas extremidades aos postes verticais de 15,25cm de altura, afastados das linhas laterais da mesa por uma distância de 15,25 cm.

2.2.3. O topo da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar 15,25cm acima da superfície de jogo.

2.2.4. A parte inferior da rede, ao longo de todo o seu comprimento, deve estar o mais próximo possível da superfície de jogo, e as extremidades da rede devem estar presas aos postes de suporte de cima até embaixo.

2.3. A Bola

2.3.1. A bola deve ser esférica, com um diâmetro de 40mm.

2.3.2. A bola deve pesar 2,7g.

2.3.3. A bola deve ser feita de material plástico, e deve ser branca ou laranja, e fosca

2.4. Raquete

2.4.1. A raquete pode ser de qualquer tamanho, forma ou peso, mas a lâmina (madeira) deve ser plana e rígida.

2.4.2. Ao menos 85% da espessura da lâmina devem ser de madeira natural; uma camada adesiva dentro da lâmina pode ser reforçada com material fibroso tais

como fibras de carbono, fibras de vidro ou papel prensado, não sendo nenhum destes superiores a 7,5% da espessura total ou 0,35mm, o que for menor.

2.4.3. O lado da lâmina usado para bater na bola deve ser coberto com uma borracha de pino simples (sem esponja), com pinos para fora, tendo uma espessura total, incluindo o adesivo de não mais que 2mm, ou por uma borracha sanduíche (com esponja) com pinos para dentro ou para fora, tendo uma espessura total, incluindo o adesivo, de não mais que 4mm.

2.4.3.1. *Borracha de pino simples* é uma camada de borracha não celular, natural ou sintética, com pinos igualmente distribuídos sobre sua superfície em uma densidade de não menos do que 10 e não mais do que 30 pinos por cm^2.

2.4.3.2. *Borracha sanduíche* é uma camada de borracha celular (esponja) coberta com uma camada externa de borracha de pino simples, sendo a espessura da borracha de pino simples de não mais que 2mm.

2.4.4. A lâmina, qualquer camada dentro da lâmina e qualquer camada de material de cobertura (borracha) ou adesivo no lado utilizado para bater na bola devem ser contínuas e de espessura uniforme. Material adequado para moldar o cabo para segurar a raquete pode ser adicionado.

2.4.5. O material de cobertura (borracha) deve estender-se até, mas não além dos limites da lâmina da raquete, exceto que a parte mais próxima do cabo e segura pelos dedos pode ser deixada descoberta ou coberta por qualquer material.

2.4.6. A superfície do material de cobertura (borracha) de um lado da raquete, ou do lado da raquete que estiver sem borracha, deve ser fosca, preto de um lado, e de uma cor viva claramente distinta do preto e da cor da bola do outro lado.

2.4.7. A cobertura da raquete deve ser usada sem nenhum tratamento químico, físico ou outro qualquer.

2.4.7.1. Leves desvios de continuidade da superfície ou uniformidade da cor bem como acessórios úteis ou de proteção podem ser permitidos desde que não mudem significativamente as características da superfície.

2.4.8. Antes do início de uma partida ou se houver troca de raquetes durante a partida, o jogador deve mostrar ao seu adversário e ao árbitro a raquete que ele vai usar e permitir que eles a examinem.

2.5. Definições

2.5.1. Uma *sequência* é o período durante o qual a bola está em jogo.

2.5.2. A bola está *em jogo* a partir do último momento em que está estacionária na palma da mão livre antes de ser projetada intencionalmente para o saque, até que a sequência seja decidida como let (obstrução) ou ponto.

2.5.3. *Let* é uma sequência no qual o resultado não é contado.

2.5.4. Um *ponto* é uma sequência na qual o resultado é contado.

2.5.5. A *mão da raquete* é a mão que carrega a raquete.

2.5.6. A *mão livre* é a mão que não carrega a raquete; o *braço livre* é o braço da mão livre.

2.5.7. Um jogador *bate* na bola se ele tocar a bola em jogo com sua raquete, segura em sua mão, ou com sua mão da raquete abaixo do punho.

2.5.8. Um jogador *obstrui* a bola se ele, ou qualquer coisa que carregue ou vista, toca a bola em jogo quando ela estiver acima ou no trajeto em direção à superfície de jogo, não tendo tocado seu lado da mesa desde a última batida feita por seu adversário.

2.5.9. O *sacador* é o jogador que tem que bater primeiro na bola em uma sequência.

2.5.10. O *recebedor* é o jogador que tem que bater na bola em segundo lugar em uma sequência.

2.5.11. O *árbitro* é a pessoa designada para controlar um jogo.

2.5.12. O *árbitro auxiliar* é a pessoa designada para auxiliar o árbitro com determinadas decisões.

2.5.13. Qualquer coisa que o jogador vista ou carregue é considerada como qualquer coisa que ele estava vestindo ou carregando, que não seja a bola, no início da sequência.

2.5.14. A linha de fundo deve ser considerada como uma extensão indefinida em ambas as direções.

2.6. O Saque

2.6.1. O saque deve iniciar com a bola repousando livremente na palma aberta da mão livre do sacador, que deve estar estacionária.

2.6.2. O sacador deve então projetar a bola para cima, o mais próximo da vertical, sem provocar efeito, para que ela atinja no mínimo 16cm após ser lançada da palma da mão livre, e então na sua descida, sem tocar em nada antes, ela deve ser batida.

2.6.3. Assim que a bola estiver na descendente o sacador baterá na bola de modo que ela toque o seu lado da mesa primeiro, e então toque diretamente o lado da mesa do recebedor; em duplas, a bola deve tocar sucessivamente a metade direita da mesa do sacador e a do recebedor.

2.6.4. Desde o início do saque até ser batida, a bola deverá estar acima do nível da superfície de jogo e atrás da linha de fundo do sacador, e ela não poderá estar escondida do recebedor pelo sacador ou seu par, ou por qualquer coisa que ele vista ou carregue.

2.6.5. Assim que a bola for projetada, o braço e a mão livre do sacador devem ser removidos do espaço entre a bola e a rede.

O espaço entre a bola e a rede é definido pela bola, pela rede e sua extensão indefinida.

2.6.6. É responsabilidade do jogador efetuar o saque de modo que o árbitro ou o árbitro auxiliar possa estar convencido de que ele cumpre com os requisitos das Leis, e qualquer um dos árbitros pode decidir se o saque está incorreto.

2.6.6.1. Se o árbitro ou o árbitro auxiliar estiver em dúvida sobre a legalidade de um saque ele pode, na primeira ocasião da partida, interromper o jogo e advertir o sacador; mas qualquer saque seguinte efetuado pelo jogador ou seu par, que não esteja claramente legal, deve ser considerado incorreto.

2.6.7. Excepcionalmente, o árbitro pode relaxar os requisitos para um saque correto se ele estiver convencido que o fato é devido a uma deficiência física.

2.7. O Retorno

2.7.1. A bola, tendo sido sacada ou retornada, deve ser batida de forma que ela toque o lado da mesa do adversário, ou diretamente ou após tocar o conjunto da rede.

2.8. A Ordem do Jogo

2.8.1. Numa partida individual, o sacador deve primeiro servir, o recebedor deve então fazer um retorno, e assim por diante sacador e recebedor, alternadamente, devem cada um fazer um retorno.

2.8.2. Numa partida de duplas, exceto como dito em 2.8.3, o sacador deve primeiro servir, o recebedor deve então retornar, o companheiro do sacador deve também retornar, e então o parceiro do recebedor deve efetuar um retorno, e assim sucessivamente, cada jogador na sua vez e nesta sequência deverá fazer um retorno.

2.8.3. Em duplas, quando ao menos um jogador estiver em cadeira de rodas devido a uma deficiência física, o sacador deve primeiro servir, o recebedor então faz um retorno, mas a partir daí qualquer jogador da dupla em que está o cadeirante poderá efetuar retornos.

2.9. Let

2.9.1. Uma sequência deve ser let:

2.9.1.1. Se, no saque, a bola tocar o conjunto da rede, e ainda assim o serviço ser considerado bom, ou se a bola for obstruída pelo recebedor ou seu parceiro;

2.9.1.2. Se o saque for executado quando o recebedor ou o seu parceiro não estiver preparado, desde que o recebedor ou seu parceiro não tenha tentado rebater a bola;

2.9.1.3. Se a falha para executar um saque ou um retorno, conforme determinam as regras, for provocada por distúrbios fora do controle dos jogadores;

2.9.1.4. Se o jogo for interrompido pelo árbitro ou árbitro auxiliar;

2.9.1.5. Se o recebedor estiver em uma cadeira de rodas devido a uma deficiência física, e durante um saque correto a bola:

2.9.1.5.1. depois de tocar o lado da mesa do recebedor, retornar em direção à rede;

2.9.1.5.2. parar em cima da mesa do recebedor;

2.9.1.5.3. em uma partida individual a bola sair por qualquer uma das laterais após tocar a mesa do recebedor.

2.9.2. O jogo pode ser interrompido:

2.9.2.1. para corrigir um erro na ordem do saque, recebimento ou lado;

2.9.2.2. para introduzir o sistema de aceleração;

2.9.2.3. para advertir ou penalizar um jogador ou técnico;

2.9.2.4. quando as condições de jogo forem prejudicadas de forma tal que o resultado da sequência possa ser afetado.

2.10. Um Ponto

2.10.1. A menos que a sequência seja let, o jogador deve ganhar um ponto:

2.10.1.1. se um adversário falhar ao fazer um saque correto;

2.10.1.2. se um adversário falhar ao fazer um retorno correto;

2.10.1.3. se, após um saque ou um retorno, a bola tocar em qualquer coisa que não seja o conjunto da rede antes de ser batida por seu oponente;

2.10.1.4. se a bola passar sobre o seu campo ou depois da linha de fundo sem tocar a mesa, após ter sido batida pelo adversário;

2.10.1.5. se a bola, após ser rebatida pelo adversário, passar pela rede ou entre a rede e seu poste, ou entre a rede e a superfície de jogo;

2.10.1.6. se um adversário obstruir a bola;

2.10.1.7. se um adversário, de modo deliberado, bater na bola mais de uma vez, sucessivamente;

2.10.1.8. se um adversário bater na bola com o lado da lâmina da raquete cuja superfície não está de acordo com o previsto em 2.4.3, 2.4.4 e 2.4.5;

2.10.1.9. se um adversário, ou qualquer coisa que ele vista ou carregue, mover a superfície de jogo;

2.10.1.10. se um adversário, ou qualquer coisa que ele vista ou carregue, tocar o conjunto da rede;

2.10.1.11. se a mão livre do adversário tocar a superfície de jogo;

2.10.1.12. se a dupla adversária bater na bola fora da sequência estabelecida pelo primeiro sacador e primeiro recebedor;

2.10.1.13. conforme previsto no sistema de aceleração (2.15.4);

2.10.1.14. se ambos os jogadores ou pares estiverem em cadeiras de rodas devido a uma deficiência física, e

2.10.1.14.1. se o adversário não mantiver um mínimo contato com o assento ou almofada(s), com a parte de trás da coxa, quando a bola for batida;

2.10.1.14.2. se o adversário tocar a mesa com qualquer uma das mãos antes de bater na bola;

2.10.1.14.3. se o descanso dos pés ou o pé do adversário tocar o chão durante o jogo.

2.10.1.15. se uma dupla adversária incluir, no mínimo, um jogador em cadeira de rodas, qualquer parte da cadeira de rodas ou um pé do jogador andante cruzar a extensão imaginária da linha central da mesa.

2.11. Um Set

2.11.1. Um set será vencido pelo jogador ou dupla que primeiro completar 11 pontos, a menos que ambos os jogadores ou pares atinjam 10 pontos, quando então o set será vencido pelo primeiro jogador ou par que conquistar uma vantagem de 2 pontos de diferença.

2.12. Uma Partida

2.12.1. Uma partida consiste de uma disputa em melhor de qualquer número ímpar de sets.

2.13. A Ordem de Sacar, Receber e Lados

2.13.1. O direito de escolher a ordem inicial de sacar, receber e lados deve ser decidido por sorteio, e o vencedor pode escolher sacar ou receber primeiro ou iniciar em um dos lados escolhido.

2.13.2. Quando um jogador ou par tiver escolhido sacar ou receber primeiro, ou iniciar em um lado preferido, o outro jogador ou par terá a outra escolha.

2.13.3. Após cada 2 pontos computados o recebedor/par se tornará o sacador/par, e assim por diante até o final do set, a menos que ambos os jogadores ou pares atinjam 10 pontos, ou o sistema de aceleração esteja em operação, neste caso a sequência de sacar e receber deve ser a mesma, mas cada jogador deverá efetuar somente um saque alternadamente até o final do jogo.

2.13.4. Em cada set de uma partida de duplas, o par com direito a sacar primeiro escolherá quem deles o fará, e no primeiro set de uma partida o par recebedor

deve decidir qual deles irá receber primeiro; nos sets subsequentes da partida, o primeiro sacador tendo sido escolhido, o primeiro recebedor deve ser o jogador que sacou para ele no set anterior.

2.13.5. Em duplas, a cada troca de saque o recebedor anterior deve tornar-se o sacador e o parceiro do sacador anterior deve tornar-se o recebedor.

2.13.6. O jogador ou par que sacar primeiro em um set deverá receber primeiro no próximo set da partida, e no último possível set de uma partida de duplas o par que irá receber na sequência deve trocar a ordem do recebimento quando um dos pares atingir 5 pontos.

2.13.7. O jogador ou par que iniciar em um dos lados em um set deve iniciar do outro lado no próximo set da partida, e no último set possível de uma partida os jogadores ou pares devem trocar de lado quando um jogador ou par atingir 5 pontos.

2.14. Fora da Ordem de Sacar, Receber ou Lados

2.14.1. Se um jogador sacar ou receber fora da vez, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro for descoberto e deve reiniciar com os jogadores que deveriam estar servindo ou recebendo, respectivamente, com o placar alcançado até o momento, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida e, em duplas, de acordo com a ordem de sacar escolhida pelo par com direito a sacar primeiro no set quando o erro foi descoberto.

2.14.2. Se os jogadores não tiverem trocado de lado quando eles deveriam fazê-lo, o jogo deve ser interrompido pelo árbitro assim que o erro tenha sido descoberto e reiniciar com os jogadores nos seus lados corretos, com o placar alcançado até o momento, de acordo com a sequência estabelecida no início da partida.

2.14.3. Em qualquer circunstância, todos os pontos computados antes da descoberta de um erro devem ser considerados.

2.15. Sistema de Aceleração

2.15.1. Exceto como previsto em 2.15.2, o sistema de aceleração entrará em operação após 10 minutos de jogo em um set, ou a qualquer momento se solicitado por ambos os jogadores ou pares.

2.15.2. O sistema de aceleração não deve ser introduzido em um set se, pelo menos, 18 pontos tiverem sido atingidos.

2.15.3. Se a bola estiver em jogo quando o tempo limite for alcançado, e o sistema de aceleração for entrar em operação, o jogo deverá ser interrompido pelo árbitro e reiniciado com o sacador sendo o jogador que estava sacando quando a sequência foi interrompida; se a bola não estiver em jogo quando o sistema de aceleração for entrar em operação, o jogo deverá ser reiniciado com o sacador sendo o jogador que recebeu na sequência imediatamente anterior.

2.15.4. Daí em diante cada jogador deve sacar 1 vez, alternadamente, até o final do set, e se o recebedor ou par fizer 13 retornos corretos em uma sequência, o recebedor irá computar um ponto.

2.15.5. A introdução do sistema de aceleração não deverá alterar a ordem de sacar e receber na partida, como definido em 2.13.6.

2.15.6. Uma vez introduzido, o sistema de aceleração deverá permanecer em operação até o final da partida.